

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-TDWP.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDWP.4_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-W03	1 3 3
13-PG-S1-TDWP.4_2	Rozumienie zasad tworzenia modeli przestrzennych.	13-PG1P-K04 13-PG1P-U06 13-PG1P-W01	3 2 3
13-PG-S1-TDWP.4_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U08 13-PG1P-W05	1 3 2
13-PG-S1-TDWP.4_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01 13-PG1P-K06 13-PG1P-W05	1 3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje techniki modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TDWP.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDWP.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDWP.4_1, 13-PG-S1-TDWP.4_2, 13-PG-S1-TDWP.4_3, 13-PG-S1-TDWP.4_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-TDWP.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	